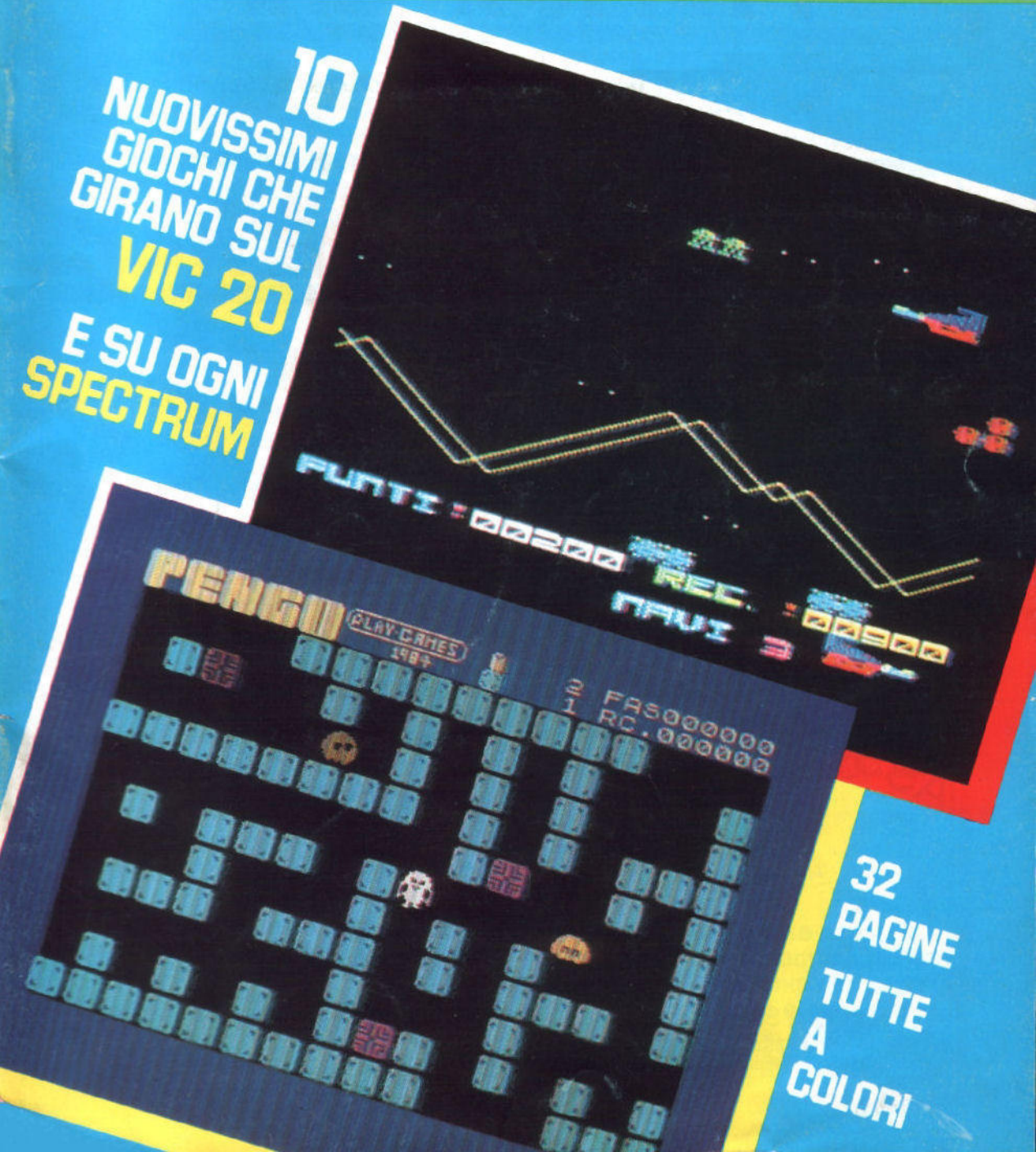
MENSILE - ANNO 2 - N.5

# PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI GIOCHI CHE GIRANO SUL VIC 20 E SU OGNI SPECTRUM




32 PAGINE TUTTE A COLORI

# SE NON HAI TUTTI I NUMERI SCRIVICI TE LI MANDEREMO!!!

ASSUMIAMO COLLABORATORI

SCRIVETECI !!

Dir. Resp. Elio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

# ANCORA NOVITÀ

Sappiamo — tramite le vostre innumerevoli lettere — di avere dei lettori avidi di novità. Proprio per questa ragione cerchiamo ogni volta di avere qualche "chicca" da offrire al vostro difficile palato di intenditori. Stavolta oltre alla solita raffica di giochi e di spiegazioni abbiamo voluto puntare i riflettori sul nuovo computer della Epson, l'ultimo nato, il PX-8, detto anche "portatile" per le sue minuscole dimensioni. Oltre a una breve presentazione di questo personal la rivista contiene pure l'importantissima notizia della nascita di Program Club, un'organizzazione cui anche i fanatici lettori di Playgames sono chiamati a collaborare per scoprire nuovi vantaggi e amici.

## PER CHI HA UN COMMODORE

**Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.**

## PER CHI HA UNO SPECTRUM

**Su questo computer i problemi di caricamento sono inferiori se non nulli. Lo Spectrum presenta il vantaggio di mostrare sul video le famose righe colorate che avvertono del caricamento o meno del programma. In caso di mancato caricamento bisogna riprovare un paio di volte e poi agire sull'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione. Tutti i giochi presentati sono comunque adatti a qualsiasi tipo di Spectrum.**

# IN QUESTO NUMERO


| | |
|---|---|
| 3 | Ancora novità sulla rivista |
| 5 | Il sommario di ciò che gira sulla cassetta |
| 6 | Squish: la lunga corsa dei salmoni |
| 7 | Alien attack: un'astronave in difficoltà |
| 8 | Robopon: i robot cercano grane |
| 9 | Tre D Maze: nel labirinto è facile morire |
| 10 | Quix: il bellicoso mondo dei "palazzinari" |
| 11 | Serpens: uno schermo pieno di mele e serpenti |
| 12 | Virus: la Terra è attaccata dai batteri |
| 13 | Fix: i folletti si divertono a spese nostre |
| 14 | Alien Robber: nello spazio la pirateria è sacra |
| 15 | Pengo: un pinguino tra ghiacci e mostri |
| 16 | Top Software 30: il meglio dei programmi |
| 18 | Epson PX-8, piccolo "grande" home |
| 24 | Nasce Program Club |
| 27 | La bottega del chip |

# SULLA CASSETTA

## VIC 20 LATO A

**1**
**SQUISH**
Salmoni in difficoltà

**2**
**ROBOPON**
Robot micidiali

**3**
**QUIX**
Un terreno da cintare

**4**
**VIRUS**
Batteri sulla Terra

**5**
**ALIEN ROBBER**
I pirati dello spazio
*(ESPANSO 8K)*

## SPECTRUM LATO B

**1**
**ALIEN ATTACK**
Bombe contro l'astronave

**2**
**TRE D MAZE**
Radar nel labirinto

**3**
**SERPENS**
Uno schermo di serpenti

**4**
**FIX**
Folletti e sorprese

**5**
**PENGO**
Un pinguino sfortunato

# SQUISH

**VIC 20**

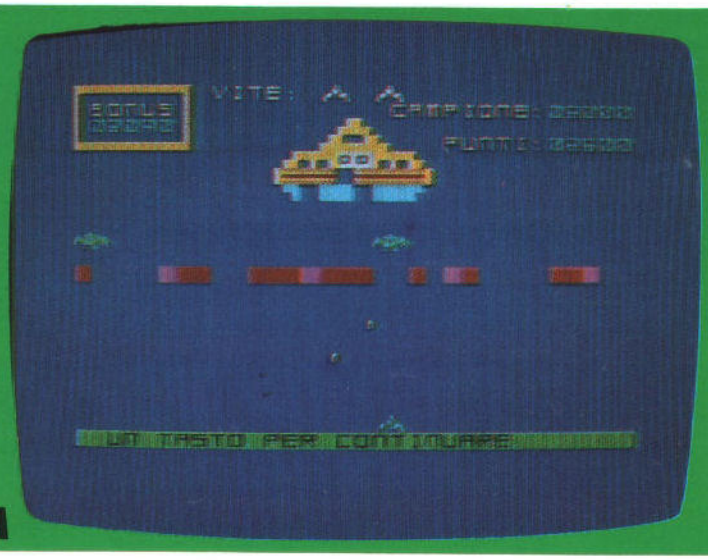
## CHE GIOCO E'

I salmoni sono famosi per le loro lunghe risalite lungo i fiumi. Le rapide sono difficili da superare e ogni tanto ci si mettono di mezzo gli orsi, i falchi e i pescatori. Per poter arrivare in fondo al proprio cammino occorre proprio tanta abilità e un pizzico di fortuna.

## TASTI

| | |
|---|---|
| **F5** | caricamento b/n |
| **F7** | caricamento colori |

# ALIEN ATTACK

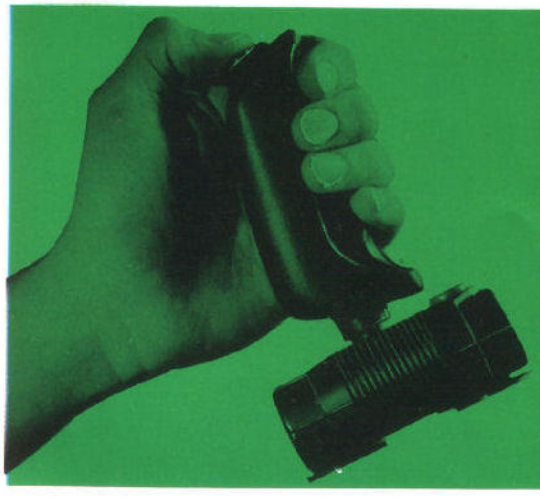



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

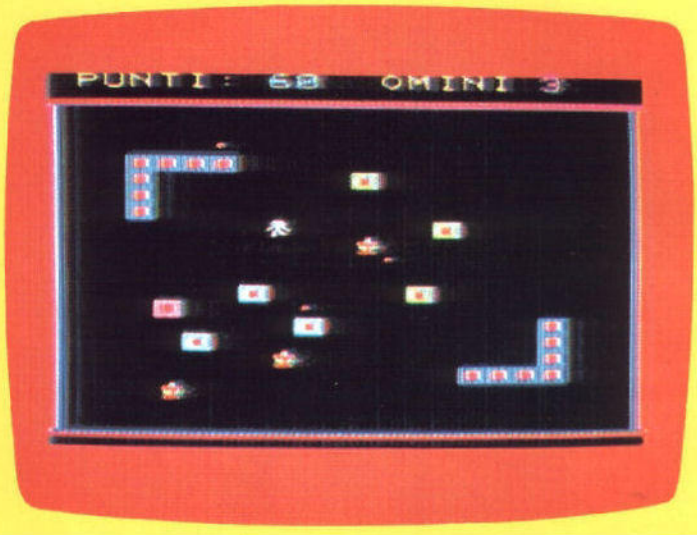
Un'astronave "madre" continua a rimandare contro il nostro veicolo spaziale tonnellate di bombe laser che finiscono per fiaccare la forza delle nostre resistenze. Dobbiamo sparare infrangendo il campo di forza che ci divide da lei, stando anche attenti ai colpi "di ritorno".

## TASTI



| | |
|---|---|
| **CAPS SHIFT** | sinistra |
| **Z** | destra |
| **F** | fuoco |

# ROBOPON



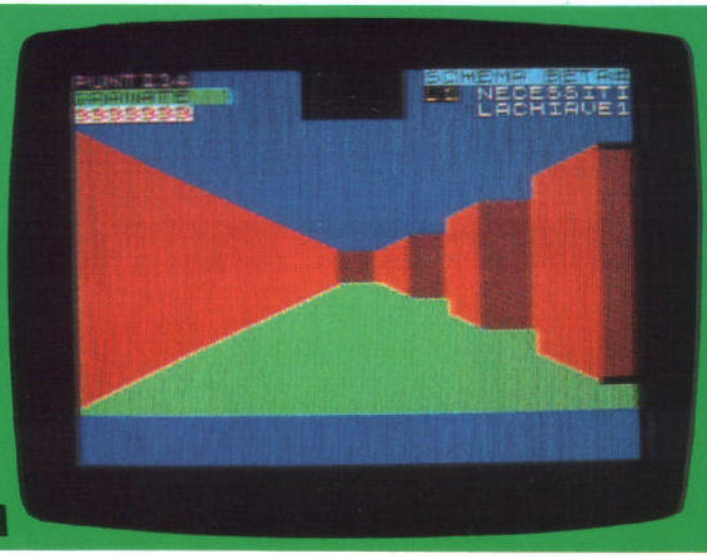

**VIC 20**

## CHE GIOCO E'

Mine, robot mortali e tanta paura sono gli ingredienti di questo gioco in cui una stanza infernale diventa lo sfondo delle mille peripezie del nostro eroe condannato a sfuggire l'attacco dei robot micidiali e delle mine mortali che questi esseri seminano lungo il loro cammino.

## TASTI

# TRE D MAZE




**SPECTRUM**

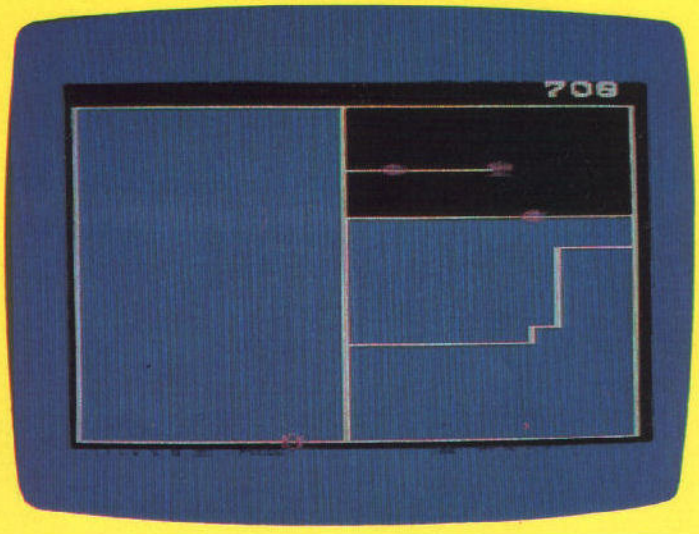
## CHE GIOCO E'

Un labirinto su quattro livelli e tre dimensioni per un gioco magnifico. Nella parte alta dello schermo un radar ci dà una mano a muoverci in un labirinto irto di difficoltà. Il nostro obiettivo è la distruzione dei mostri che ci si parano davanti. Mano alle granate e divertitevi.

## TASTI

| KEMPSTON | |
|---|---|
| **P** | gioco |
| da **Y** a **P** | avanza |
| da **A** a **G** | sinistra |
| da **H** a **L** | destra |
| da **Z** a **M** | ruota |
| da **6** a **0** | granate |

# QUIX



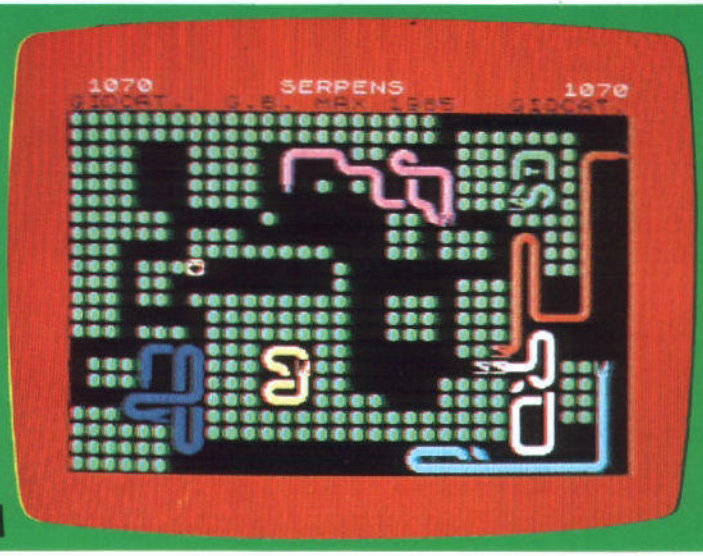

**VIC 20**

## CHE GIOCO E'

Un gioco per apprendisti "palazzinari". Il nostro compito è quello di riuscire a lottizzare un vasto terreno, recintandolo angolo dopo angolo. Gli avversari, altri costruttori edili, ci inseguono e ci rendono difficile più del previsto il compito. Il problema è soprattutto la tattica.

## TASTI

# SERPENS




**SPECTRUM**

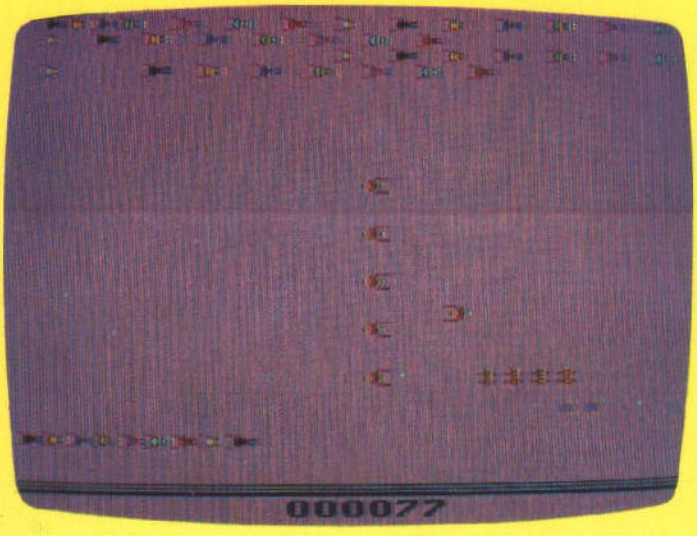
## CHE GIOCO E'

Uno schermo pieno di serpenti multicolori. Il loro morso è mortale ed è l'unica cosa di cui dobbiamo temere nella nostra raccolta di mele. Possiamo cercare di prenderne il più possibile rimandando al massimo la liberazione dei serpenti ingabbiati dagli appetitosi frutti.

## TASTI

| | |
|---|---|
| G | gioco |
| Q | sinistra |
| W | destra |
| P | alto |
| L | basso |

# VIRUS




**VIC 20**

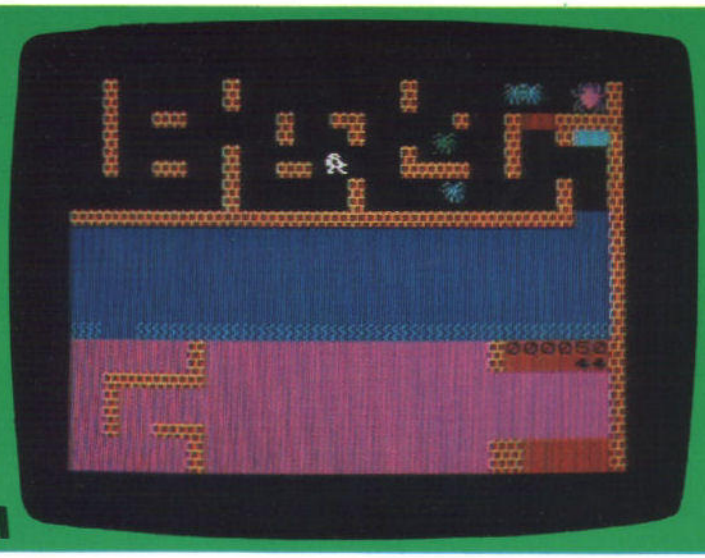
## CHE GIOCO E'

Un'infezione mortale attende la Terra. Nella sua atmosfera sono penetrati alcuni virus micidiali. Compito nostro è quello di distruggere tali virus prima che tocchino terra. I microboni al centro dello schermo e le uova mortali sono altrettanto pericolosi. Occhio alla penna!

## TASTI

| | |
|---|---|
| **T** | alto |
| **B** | basso |
| **K** | sinistra |
| **P** | destra |
| **SPAZIO** | fuoco |

# FIX



SPECTRUM

## CHE GIOCO E'

Un altro labirinto per il vostro divertimento. Stavolta è visto dall'alto: un androide si aggira nel "maze" e spara ai folletti che cercano di sbarrargli l'accesso alle stanze successive. Tre vite a disposizione per riuscire ad arrivare a scoprire la sorpresa finale.

## TASTI

| KEMPSTON | |
|---|---|
| **SPACE** | parte |
| da **Q** a **T** | alto |
| da **A** a **G** | basso |
| **O** | sinistra |
| **P** | destra |
| da **CAPS** A **BREAK** | fuoco |

# ALIEN ROBBER

**VIC 20**

## CHE GIOCO E'

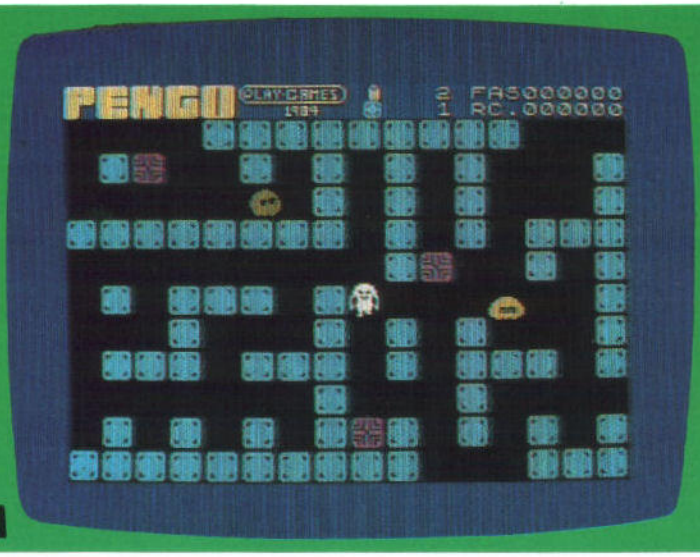
I pirati dello spazio hanno deciso di colonizzare anche la Terra. Per fare ciò si sono diretti verso la nostra superficie e con le loro astronavi hanno iniziato a trasportare nei loro mondi i terrestri, rimandando sulla Terra degli strani Mutanti malvagi e tremendi. Fuoco a volontà!

## TASTI

**F1** livello gioco

ESPANSO A 8K RAM

# PENGO

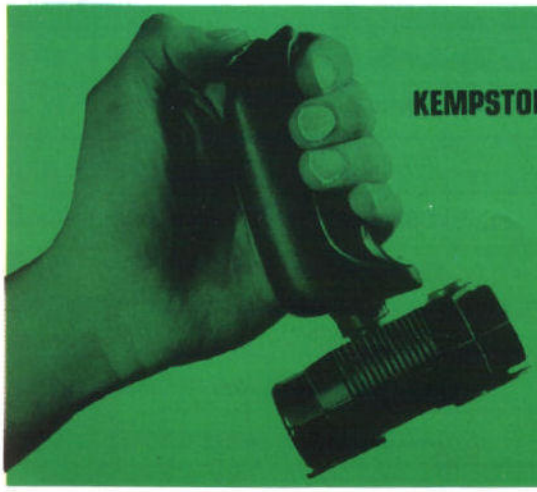



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

Il povero pinguino Pengo deve tirare i blocchi di ghiaccio contro i mostri. Per schiacciarli l'unico modo è quello di cercare di spiaccicarli contro la parete spingendo contro di loro i pezzi di ghiaccio. Tre vite. Ricordarsi con il joystick Kempston di schiacciare il fuoco per partire.

## TASTI

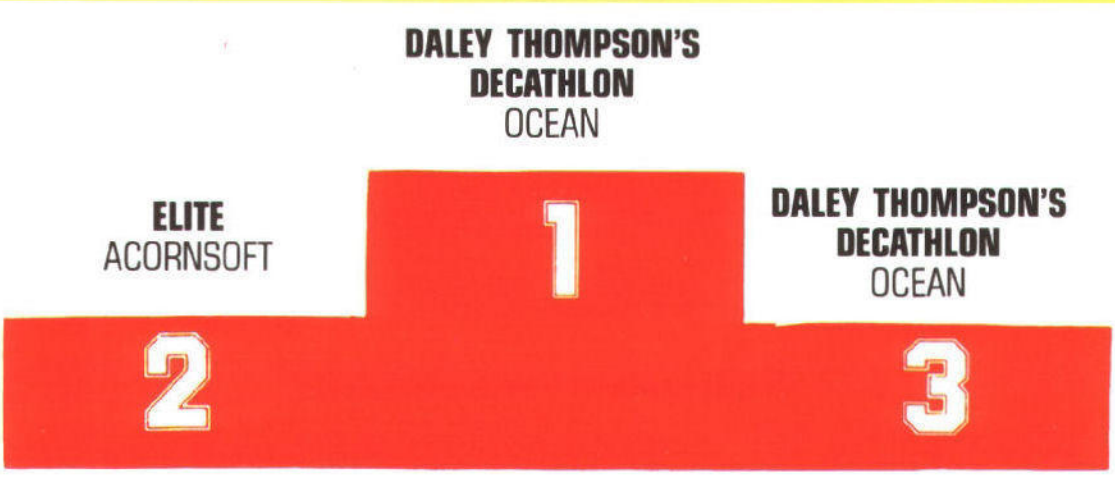


**KEMPSTON – AGF**

| | |
|---|---|
| 5/N | sinistra |
| 6/Z | basso |
| 7/A | alto |
| 8/M | destra |
| 0/X | fuoco |
| 1 | pausa |
| 2 | riparte. |

# SOFTWARE TOP 30

| | Titolo — Software house | Computer | (Altri computer) | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | SPECTRUM | VIC 20 | CMMODRE 64 | ELECTRON | ATARI | DRAGON | ORIC | BBC |
| 1 | **DALEY THOMPSON'S DECATHLON** OCEAN | SPECTRUM | ● | | ● | | | | | |
| 2 | **ELITE** ACORNSOFT | BBC | | | | | | | | ● |
| 3 | **DALEY THOMPSON'S DECATHLON** OCEAN | COMMODORE 64 | ● | | ● | | | | | |
| 4 | **BEACH-HEAD** ACCESS/U.S. GOLD | SPECTRUM | ● | | ● | | | | | |
| 5 | **MONTY MOLE** GREMLIN GRAPHICS | SPECTRUM | ● | | ● | | | | | |
| 6 | **JET SET WILLY** SOFTWARE PROJECTS | SPECTRUM | ● | | ● | | | | | |
| 7 | **SHERLOCK HOLMES** MELBOURNE HOUSE | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 8 | **JET SET WILLY** SOFTWARE PROJECTS | COMMODORE 64 | ● | | ● | | | | | |
| 9 | **FULL THROTTLE** MICROMEGA | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 10 | **FRANK.N. STEIN** P.S.S. | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 11 | **CHILLER** MASTERTRONIC | COMMODORE 64 | | | ● | | | | | |
| 12 | **KOKOTONI WILF** ELITE | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 13 | **BEACH-HEAD** ACCESS/U.S. GOLD | COMMODORE 64 | ● | | ● | | | | | |
| 14 | **DARK STAR** DESIGN DESIGN | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 15 | **LORDS OF MIDNIGHT** BEYOND | SPECTRUM | ● | | | | | | | |




| | Titolo Software house | Computer | (Altri computer) SPECTRUM | VIC 20 | CMMDRE 64 | ELECTRON | ATARI | DRAGON | ORIC | BBC |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | **SABRE WULF** ULTIMATE | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 17 | **HUNTERKILLER** PROTEK | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 18 | **TORNADO LOW LEVEL** VORTEX | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 19 | **ZAXXON** ACCESS/U.S. GOLD | COMMODORE 64 | | | ● | | | | | |
| 20 | **DEATH STAR INTERCEPTOR** SYSTEM 3 | COMMODORE 64 | | | ● | | | | | |
| 21 | **QUO VADIS** THE EDGE | COMMODORE 64 | | | ● | | | | | |
| 22 | **CHESS** PSION | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 23 | **DANGER MOUSE** CREATIVE SPARKS | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 24 | **CHEQUERED FLAG** PSION | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 25 | **ALCATRAZ HARRY** MASTERTRONIC | SPECTRUM | ● | | | | | | | |
| 26 | **FALCON PATROL II** VIRGIN | COMMODORE 64 | | | ● | | | | | |
| 27 | **HECTIC** MASTERTRONIC | VIC 20 | | ● | | | | | | |
| 28 | **MONTY MOLE** GREMLIN GRAPHICS | COMMODORE 64 | ● | | ● | | | | | |
| 29 | **INTERNATIONAL SOCCER** COMMODERE | COMMODORE 64 | | | ● | | | | | |
| 30 | **ARABIAN NIGHTS** INTERCEPTOR MICROS | COMMODORE 64 | | | ● | | | | | |

NOVITA'

# EPSON

## UN GRANDE "PICCOLO"

Il Px-8 della Epson è il primo di una nuova generazione di personal computer portatili. Compatto, potente, versatile, il PX-8 è un vero computer con tutte le carte in regola e si integra in un sistema completo che ne moltiplica le possibilità di impiego per l'uomo di affari, per il professionista, per lo studente, e per chi vuole usare il personal computer nella più completa libertà. Tanto piccolo da poter essere riposto in una ventiquattrore, così leggero, discreto e amico, da farsi trasportare con piacere.

Dotato di un grande schermo, una grande finestra aperta sul vostro mondo personale di dati e informazioni e sul mondo esterno delle banche dati internazionali dal vostro ufficio, grazie alle potenti capacità di comunicazione e alle proprie periferiche disponibili.

Il PX-8 gestisce attività complesse: simulazioni finanziarie e proiezioni, creazioni di rapporti, elaborazione di testi e innumerevoli altre applicazioni compresa la posta elettronica.

Il PX-8 è un vero portatile e un vero personal computer, con la stessa architettura e la medesima potenza di elaborazione di un classico computer da tavolo.

Ha 64 Kbyte di memoria RAM, 32 Kbyte di ROM per il sistema operativo CP/M e 6 Kbyte di RAM dedicati al display a cristalli liquidi da 80 colonne per 8 righe che "vedono", scorrendole, due pagine logiche in 48 righe per 80 colonne. Una unità a nastro incorporata, da 100 Kbyte, gestita da programma o con la semplice pressione di un tasto, risolve con sicurezza e semplicità il problema di memorizzazione permanente di dati e archivi.

Il PX-8 è dotato di una serie di interfacce che permettono il collegamento con un gran numero di periferiche; stampante, accoppiatore acustico, memoria di massa a dischetto, lettore di codici a barre, altoparlante, strumenti analogici.

Il PX-8, infine, è un personal sicuro: all'interno esiste una batteria, separata da quella di alimentazione che provvede a mantenere sempre in memoria dati e programmi.

La Epson con il PX-8 ha realizzato un nuovo standard di potenza in relazione alle dimensioni veramente ridotte. Alta integrazione, disegno superbo e funzionale, ergonomicità e potenza, tutto concentrato in un oggetto moderno che occupa lo spazio di una agenda.

# PX-8

Tutto ciò è stato possibile grazie alla avanzata tecnologia a cristalli liquidi, dove la Epson è leader mondiale, e alla adozione dei circuiti integrati CMOS: entrambi a basso consumo, consentono una autonomia delle batterie al NiCd, ricaricabili, di circa 20 ore.
La grande finestra del PX-8 è il suo display a cristalli liquidi: incernierato su un lato, può essere ripiegato come la copertina di un libro quando non è in uso, o semplicemente regolato come inclinazione e contrasto per ottimizzarne la lettura.
Una finestra per comunicare i dati e i messaggi inviati dal programma, oppure la data, l'ora, l'avviso che la posta arrivata alla vostra casella postale elettronica attende di essere letta o, ancora, la scritta che segnala l'esaurimento delle batterie.
Se si vuole, il PX-8 può essere un garbato collaboratore che avverte quando bisogna cominciare una certa attività o ricordarsi di un appuntamento: è possibile, attraverso l'altoparlante, ascoltare motivi generati elettronicamente o più semplicemente registrati sul nastro magnetico a microcassetta incorporata e accoppiata all'altoparlante; musiche o messaggi su nastro, ma anche dati o testi da inviare automaticamente alle ore prefissate.
Il PX-8 è già corredato di un buon numero di programmi professionali appositamente sviluppati e disponibili direttamente su memoria ROM o su nastro magnetico: word processing, foglio elettronico, archivio elettronico e software di comunicazione.
Grazie al sistema operativo CP/M, inoltre, il PX-8 può accedere a una innumerevole quantità di programmi applicativi trasferibili, con le opportune modifiche, da dischetto o attraverso l'interfaccia seriale RS-232C.
Chi desidera crearsi il proprio programma applicativo può utilizzare la versione estesa del linguaggio BASIC Microsoft, sempre disponibile sul PX-8, che garantisce la completa compatibilità con i sistemi più grandi.
Con il PX-8, infine, è possibile configurare una parte della memoria RAM come disco elettronico col duplice vantaggio di eliminare un ingombrante disk drive che ne pregiudicherebbe peso e dimensioni, e di permettere un accesso rapido e sicuro ai dati.
La gestione dei dati su microcassette, inoltre, è semplice come quella di un dischetto e consente la ricerca rapida degli archivi registrati in modo sequenziale.

## Mille periferiche

Ci sono memorie RAM aggiuntive, floppy disk drive, accoppiatori acustici per comunicazioni e stampanti termiche a matrice di punti, per non parlare delle cartucce ROM che contengono i programmi applicativi.
C'è persino un lettore di codici a barre che può essere collegato ad una opportuna interfaccia disponibile di serie sul PX-8.

## Stampanti

Il sistema può essere completato con la stampante termica P-40 (40 caratteri per linea), o con stampanti a matrice di punti come la RX-80 e la versatile FX-80.

## RAM aggiuntive

Sono disponibili due espansioni RAM da 60K o 120K che possono essere connesse permanentemente al PX-8, aumentandone considerevolmente la capacità di memoria senza sacrificare la portatilità del sistema.
Per queste memorie vengono impiegati circuiti integrati C/MOS a basso consumo, provvisti di batteria interna di back-up che preserva i dati anche quando il sistema è scollegato dalla

alimentazione di rete.
Questa RAM aggiuntiva realizza di fatto un disco virtuale/elettronico caratterizzato, perchè privo di parti in movimento, da un accesso molto rapido ai dati che incrementa notevolmente la velocità di esecuzione dei programmi applicativi.

## Lettore di codici a barre

Le interfacce analogico/digitale e per lettori di codici a barre, contenute nel PX-8, schiudono nuove possibilità di impiego in applicazioni di acquisizione intelligente di dati o altre applicazioni di lettura e registrazione rapida di dati a prova di errore.

## Accoppiatore acustico

Il CX-21 è un utilissimo complemento al PX-8 che trasforma qualsiasi telefono — dappertutto — in una linea di comunicazione diretta per posta elettronica o per accedere a banche dati locali o remote.

## Unità a dischi

Entrambe le unità a dischi disponibili per il PX-8 rappresentano un grande ampliamento delle capacità di memorizzazione dei dati e delle velocità di accesso.
Il PF-10 è una unità a dischetti da 3,5 pollici, che funziona a batteria, con capacità di 360 Kbyte formattati, provvisto di batterie di back-up per prolungare il tempo di esercizio.
Il basso consumo di energia (solo 5W quando è in funzione) giova all'autonomia della batteria. Il disk drive TF-15 funziona con tensione di rete e garantisce l'apertura del PX-8 al mondo dei floppy disk standard da 5,25 pollici.

# PAZZI SCATENATI POSSESSORI DELLO SPECTRUM E DEL VIC 20

SE VOLETE SAPERE
QUALCOSA DI PIÙ SUL
CBM 64 e SULLO SPECTRUM 48K
CORRETE ALL'EDICOLA:

È ARRIVATO

**SPECIAL PROGRAM**
32 PAGINE A COLORI

DEDICATO A QUESTI DUE SUPERCOMPUTER

NON POTETE PERDERLO
32 PAGINE 32 DEDICATE
AI GIOCHI, ALLE UTILITY, AI CONSIGLI
NELL'UNICA RIVISTA A 32 PAGINE
CHE GIRA ANCHE SUI COMPUTER

MENSILE - ANNO 2 - N. 9

# SPECIAL PROGRAM

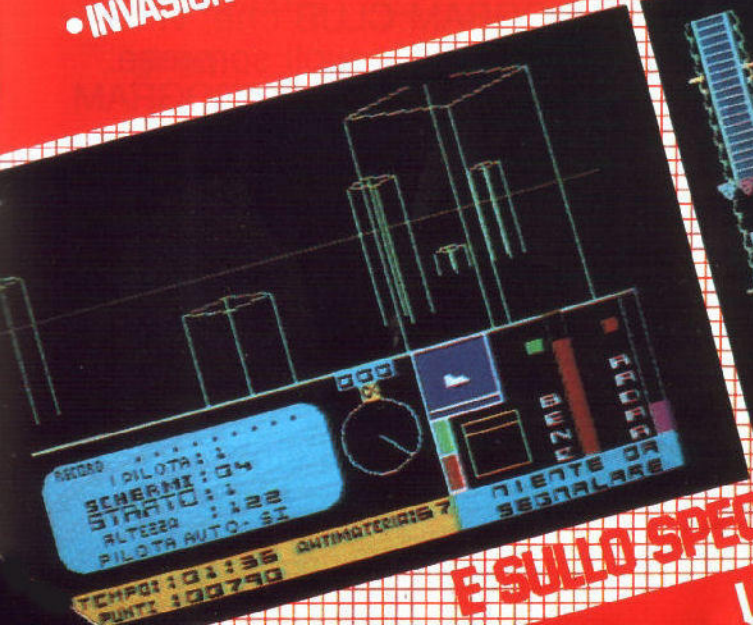
32 PAGINE A COLORI

L'UNICA RIVISTA CHE "GIRA" SUL COMMODORE CBM64

IN QUESTO NUMERO

**CBM 64**
- DEDALO
- GOLEM
- OPLÁ
- TAKE IT
- INVASION

**SPECTRUM**
- WHIRL WIND
- XAMOR
- ALIEN WARP
- JO IL PICCIONE
- LA CASA DI JOHNNY



E SULLO SPECTRUM 48K ESPANSO

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

# NASCE PROGRAM CLUB

Come molti di Voi lettori avranno notato le nostre due riviste Playgames e Specialplaygames hanno due "cugine": Program e Specialprogram. Si tratta di due riviste di un'altra Casa editrice che trattano però dello stesso genere di argomenti anche se con un tono leggermente più "serioso" del nostro. Ebbene, queste due riviste hanno lanciato questo mese un proprio Club, chiamato appunto PROGRAM CLUB, dedicato ai possessori di Spectrum, Vic 20 e Commodore 64. Poichè i rapporti tra la nostra redazione e la loro sono molto buoni ci hanno chiesto se vogliamo estendere anche ai lettori di Playgames e Specialplaygames la possibilità di fondare e gestire questi PROGRAM CLUB che, Vi assicuriamo, sono un vero pozzo di piacevoli sorprese.
Per cominciare, chi è intenzionato a fondare un PROGRAM CLUB (completamente gratuito) può compilare il tagliando. Sui prossimi numeri della rivista segnaleremo il suo avviso in modo da dar la possibilitá agli altri lettori di contattare il MANAGER CLUB!!!
A chi ci invierà il tagliando inserito nella pagina a fianco la redazione di Playgames al più presto recapiterà un adesivo, il diploma di fondatore del PROGRAM CLUB e in seguito anche tutti quei documenti di affiliazione dei nuovi soci, proposte e novità per la gestione del club.
Iscrivetevi gente, iscrivetevi!!!

# PLAYGAMES

# SPECIAL PLAYGAMES

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano**

Il sottoscritto _____

di anni _____ abitante a _____ prov. _____

in via _____ telefono 0__/_____

vuole fondare un PROGRAM CLUB dedicato al seguente computer

_____

Resto in attesa del vostro diploma e del materiale di lavoro per la gestione del mio club.

Firma _____

# PER LA REDAZIONE DI SPECIAL PLAYGAMES

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano**

Io sottoscritto ..... anni.....

abitante a..... in via..... Tel. .....

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualchealtrosuggerimento.....

.....

.....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Playgames il seguente gioco (o simile)

.....

# LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

• Vendo-cambio e cerco giochi o utilità per Vic 20 espanso a 16K - 8K - 3K o base.
Per informazioni rivolgersi a:
Lostorto Luca - Via G.B. Vico 12 - 05100 Terni - Tel. 0744/454284

• Vendo a L. 12.000, 15 fantastici videogiochi per il Vic 20, tra questi: "Scontro auto", "Formula 1", "Piano forte", "Spaccamattoni", "Serpentone".
Massima serietà.
Algeri Furio - Via XX Settembre, 4 - 32040 Pieve di Cadore (BL)

• Vendo Vic 20 + Joystick (Spectravideo) + espansione 8K RAM + 8 cassette PROGRAM + 6 cassette con oltre 30 giochi + interfaccia per registratore, completo di cavi e trasformatore + riviste. Solo 6 mesi di vita per passaggio al CBM 64. Valore commerciale oltre L. 550.000.
Vendo il tutto a L. 350.000.
Troisi Roberto - Via Pertengo, 5 - Torino - Tel. 263867

• Vendo Vic 20 completo di tutto + espansione da 16K. Vendo inoltre un "mare" di videogiochi anche da 16K oppure un programma per far da sé ± videogiochi a L. 450.000
Mapelli Pier Angelo - Via S. Rocco, 4/A - Bonate Sopra - Tel. 035/993227

• Vendo Vic 20 + registratore + Joystick spectravideo + cartuccia Buck Rogers (Sega) + cassetta multitron (Sirius) + n. 2-3-4-5-6-7 di PROGRAM + libro 33 games + 5 cassette vergini + altri 44 games su cassetta ottimo stato a L. 349.000 escluse spese sped.
Daniele Ferretti - Via Monte Vettore, 23 - 60131 Ancona - Tel. 071/42609

• Scambio programmi per ZX Spectrum. Possibilità di scelta tra oltre 300 stupendi giochi. Scrivetemi inviando la vostra lista.
Enrico Rossi - V.le Crispi, 23 - Casale Monf. (AL) - Tel. 0142/70496

• Vendo/cambio programmi per CBM 64 di ogni genere (circa 400 di cui 300 videogiochi in L.M.) sia su disco che su nastro. Prezzi bassissimi e massima serietà. Richiedete le liste gratuite o inviate le vostre per lo scambio. Rispondo a tutti.
Mascali Giuseppe - Via R. Margherita, 573 - 98028 S. Teresa Riva (ME) - Tel. 0942/791692

• Vendo Vic 20 + 27 cassette (168 programmi - 93 giochi - 81 utility) + 3 cartucce + manuale + cavi + 4 libri basic a L. 400.000. Massima serietà.
(Valore commerciale L. 580.000)
Lorenzini Luca - Via Lumumba, 11 - 41011 Campo Galliano (MO) - Tel. 059/525861

• Vendiamo per CBM 64 cassetta contenente 30 giochi o utility a L. 20.000 tra cui: Biliardo - Simon Basic - Baseball - Zaxxon - Pole Position - Mundial Soccer - Basket ecc.
Allegare in busta L. 500 per lista
Arcari Alessandro - Via Baroni, 1 - Fidenza (PR) - Tel. 0524/83154

• Vendo per CBM 64, 25 videogame come quelli del bar (Calcio - Basket - Supe Pipeline - Pole Position atari, e tanti altri), regalo inoltre turbo tape.
Tutto a L. 30.000
Telefonare o scrivere a:
Giuseppe De Vivo - Via Napoli, 167 - San Severo (FG) - Tel 0882/73911 (ore pasti)

• Vendo per Vic 20 cartuccia gioco Radar Ratrace (valore reale L. 43.000) a L. 25.000, ha un mese di vita, oppure cambio con gioco a pari livello. Vendo inoltre cassetta su nastro degli scacchi (non c'è bisogno di espansore) a L. 13.000 (valore reale L. 23.000)
Per ulteriori informazioni telefonare dalla 1 alle 2 a:
Pontani Claudia - Via N. Copernico, 2 - Monza (MI) - Tel. 039/834876

# LA BOTTEGA DEL CHIP

• Posseggo circa cento programmi per Vic 20, chi fosse interessato può richiedere la lista allegando francobollo a:
Muzzetta Carmelo - Via Treviso, 64 - Mascalucia (CT)
• Cerco floppy disk drive usata a buon prezzo, solo se in buone condizioni, per CBM 64.
Telefonare ore pasti a:
Gianluigi Bonini - Via Palmieri, 14 - 20100 Milano - Tel. 02/8494515
• Compro-cerco (per Vic 20 e Commodore 64) interfaccia per riversare programmi direttamente fra due registratori commodore compatibili al Vic 20 e al Commodore 64 senza l'ausilio del computer né di programmi accessori.
Possibilmente non più di L. 50.000 (grazie)!!
Telefonare a:
Luca Lauro - Via Vittoria Colonna, 220 - Ischia (Napoli) - Tel. 081/992589
• Vendo Vic 20 + registratore $C_2N$ + Joystick professionale + 6 cassette di program e altri giochi in linguaggio macchina e basic (anche espansi) + cartuccia scacchi + listati giochi tutto a L. 350.000
Massimiliano Pinna - Via Ragazzi del 99, 56 - Nuoro (Sardegna) - Tel. 0784/230137
• Vendo Vic 20 nuovo completo di registratore, Joystick, 4 cassette di program + 6 cassette di giochi, inoltre do una cartuccia Sargon 2 chess.
Tutto a L. 360.000
Massimiliano Pinna - Via Ragazzi del 99 - Nuoro - Tel. 0784/230137
• Vendo Vic 20 + 43 video giochi + 1 cassetta "impara la musica con il computer" n. 2 + 1 manuale di istruzione per Vic 20 e 1 libro "Giochiamo con il Vic 20".
Il tutto in ottime condizioni (7 mesi di vita) a L. 300.000.
Sandro Zoppalá - Via Trieste 9 - 20090 Segrate (MI) - Tel. 02/2136221 (ore pasti)
• Vendo 130 giochi su cassetta a L. 30.000, inoltre vendo programmi su cassetta come: totocalcio, dieta-calorie, ecc.
Telefonare ore pasti a:
Bruno Daniele - Via Giuseppe Felice - Palermo - Tel. 091/426706
• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + joystick con fuoco automatico + 80 giochi su cassetta in linguaggio macchina, + cartuccia "Demon Attack" + libri e manuali vari.
Acquistato da poco. A L. 260.000
Telefonare e chiedere di:
Roberto - Via Palmanova, 95 - Milano - Tel. 02/2591269
• Vendo giochi favolosi per CBM 64 tra cui: Pole position, Decathlon, Aero Flight 64 etc.
Ne ho moltissimi e accetto anche scambi
Per ulteriori informazioni rivolgersi a:
Alessandro Bagnasco - Via Boggio, 41 - 12100 Cuneo - Tel. 0171/62822
• Vendo - compro - cambio software per C 64. Cassetta 20 giochi L. 10.000 (Scramble, Straunus, Hunch Dack Vortex, Biliardo, Internat, Soccer e altri) su disco e cassetta.
Scrivimi e inviami la tua lista o telefona ore pasti.
Carlo Corsaro - Via B. Croce - Torre del Greco (NA) - Tel. 081/8812637
• Compro videogiochi per CBM 64 a L. 2000 cd.
Inviatemi lista e indirizzo: compro sia in cassetta che in floppy disk. Massima serietà. Compro solo buoni giochi.
Luca Cimino - Via della Pergola 5 - 6962 Viganello - Svizzera
• Scambio e vendo, per CBM 64, videogames come Zaxxon, Baseball, Popeye; utility come il fantastico Sam Reciter e il Simon's Basic, su cassetta o floppy disk.
Cerco Ultra Copy o similari.
N.B.: effettuo scambi e vendite anche per Vic 20, con o senza espansione di memoria.
Piero Galizia - Via Appia, 3 - Baragiano (Potenza) - Tel. 0971/993331-993258
• Vendo giochi su cassetta per Vic 20; 15 giochi (per versione base) L. 10.000 + spese di spedizione.
Se interessati scrivere a:
Salvi Pierluigi - Via Tripoli, 65 - Empoli - Tel. 711319
• Vendo Vic 20 e S.E. 16K + 1 gioco in Cartridge + una serie di cassette videogioco.
Per informazioni sul prezzo telefonare a:
Mauro - Via Bentivoglio, 6 - Rovigo - Tel. 0425/25364
• Vendo per CBM 64 giochi su cassetta come: Zaxxon, Decathlon, Dig Dug, Pole Position, Popeye, Bas-

# LA BOTTEGA DEL CHIP

ket ball, Pitfall, Formula uno, Forbiden forest, Atzec challenge, ecc. a prezzi che vanno dalle L. 2000 alle L. 5000.
Telefonare a:
Roberto Fiorina - Viale Bacchiglione, 21 - Milano - Tel. 02/5695461

• Cerco buoni programmi per Vic 20 espanso a 16K (soprattutto sportivi)
Vendo giochi e listati molto belli a modici prezzi
Per ulteriori informazioni rivolgersi a:
Massimo Gozzo - Via Marconcini, 20 - Verona - Tel. 528277

• Eccezionale!! Vendo interfaccia registratore per C 64 con cavetti compresi, inserendola puoi usare registratore normale.
L. 50.000 non trattabili
Alberto Cinquini - Via Volpi, 39 - Viareggio (LU) - Tel. 0584/391496

• Cerco espansione di memoria per Vic 20 da 16K oppure da 8K.
Telefonare ore pasti a:
Mirko Bercigli - Via A. Costa, 7 - 50055 Lastra a Signa - Tel. 055/8720630

• Vendo per Vic 20 inespanso programmi di giochi e utilità come: Milliped, Space invaders, Pac man, Poker, Magic desk e molti altri di pari livello.
Vendo altri programmi per CBM 64, Spectrum, Apple, TI-99/4A.
Inviare L. 1500 per il catalogo a:
Giuseppe Romano - Via Nazionale, 12 - Montalbano Elicona (ME) - Tel. 0941/679040

• Vendo Commodore Vic 20 con 3 cartucce (Cartridge): Star battle, Garden wars, Superman + 1 rivista PROGRAM n. 8 + 3 cassette su nastro con più di 30 giochi. Tutto in ottimo stato a sole L. 250.000.
Fabrizio Caruso - Via Copernico, 51 - 20094 Corsico (MI) - Tel. 02/4409014

• Cerco Espansione da 8K per Vic 20 e programmi utility.
Telefonare dopo le ore 20 a:
Fulvio Rohrer - Viale Gramsci, 463 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2486654

• Vendo e cambio programmi C 64, ne ho quasi 200 tutti fantastici come:

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano**

(cancellare i settori che non interessano)

**VENDO** | **COMPRO** | **CERCO** | **TROVO**

.....

.....

.....

.....

**Nome**..... **Indirizzo**.....

**Città**..... **Telefono**..... **Anni** .....

# LA BOTTEGA DEL CHIP

Decathlon, Simows basic, Flipper, Soccer. I prezzi sono lillipuziani.
Scambio con tutti. Scrivetemi!!!
Ferraro Maurizio - Corso Aldo Moro, 201 - S. Maria C.V. (CE) - Tel. 0823/845131

• Vendo Vic 20 + registratore + joystick + espansione di memoria sel. 3K, 8K, 16K + 100 giochi circa.
Il tutto con cavetti e imballo originale, a L. 400.000, + un libro di programmi in omaggio.
Telefonare o scrivere a:
Capodicasa Sandro - Via Friuli, 24 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 02/6123755

• Cambierei video gioco a colori, poco usato con 6 giochi, per un televisore o monitor a colori 12', 14' o 16'
Alessandro Cavone - Via Savonarola, 6 - Torino - Tel. 011/589486

• Vendo programmi per Commodore Vic 20 a L. 10.000 di cui: Pac man, Crazy Kong, Calcio, con espansione e no.
Telefonare ore serali.
Marco Fabio Papa - Via Appia Pignatelli, 450 - Roma - Tel. 06/7990031

• Compro estensione di memoria per Vić 20 a 16K RAM o 32K RAM (meglio la prima), offro L. 50.000 come massimo.
Telefonare dalle 16.45 alle 18.15 e dopo le 20.00
Campanini Simona - Via della Resistenza, 1 - Bucciasco (MI) - Tel. 02/4471940

• Vendo cassetta con 20 giochi a scelta tra i migliori programmi per Vic inespanso; eventuale scambio con 1 cartuccia che non vi interessa.
Prezzo d'acquisto L. 20.000 spese incluse
Paolo Beltramini - Via d'Enricis, 38 - Novara - Tel. 0321/457441

• Vendo Vic 20 + registratore + 16K + manuale (oltre a quello già compreso nella confezione) + 50 giochi per sole L. 350.000. Tutto come nuovo, 7 mesi di vita.
Gianluca Zanon - Via Finalmarina, 28 - Torino - Tel. 6962342

• Vendo per Vic 20 programmi su cassetta, con o senza espansione. Richiedete elenco a:
Alberto Frabetti - Via Ricciarelli, 139 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/61034

# AI LETTORI

Questo di Playgames e Special Playgames è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco e dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

**la redazione**

# IL DECALOGO DEL PROGRAMMATORE DI PLAYGAMES

**1**
Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

**2**
Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

**3**
Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

**4**
Specifica subito per quale computer ha lavorato

**5**
Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

**6**
Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

**7**
Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

**8**
Evita programmi troppo lunghi da digitare

**9**
Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

**10**
Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 6 DI

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO

VIC 20 E
SPECTRUM 48K.

DA NON PERDERE!